

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de Titulación previo a la Obtención del Título de:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

**ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN EDUCACIÓN BÁSICA Y SU
APROVECHAMIENTO EN EL APRENDIZAJE. ESTUDIO DE CASO: UNIDAD
EDUCATIVA FISCAL VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA**

AUTORA:

Jacqueline Maribel Pisuña Guatemal

TUTORA:

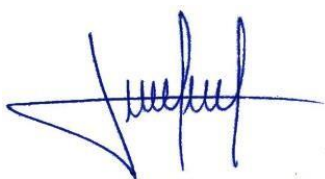
ALBA CATALINA ÁLVAREZ PALOMEQUE

Quito, noviembre de 2021

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Jacqueline Maribel Pisuña Guatemal, con documento de identidad N° 1724725385 manifiesto mi voluntad y cedo a la Universidad Politécnica Salesiana sobre los derechos patrimoniales en virtud de ser autora del trabajo de titulación llamado ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN EDUCACIÓN BÁSICA Y SU APROVECHAMIENTO EN EL APRENDIZAJE. ESTUDIO DE CASO: UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA, mismo que ha sido desarrollado para obtener el título de: LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer los derechos cedidos anteriormente.

En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo en digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



.....

Jacqueline Maribel Pisuña Guatemal

1724725385

Noviembre 2021

Declaratoria de coautoría de la docente tutora

Yo, Alba Catalina Álvarez Palomeque, declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el trabajo de titulación “**ALFABETIZACIÓN DIGITAL EN EDUCACIÓN BÁSICA Y SU APROVECHAMIENTO EN EL APRENDIZAJE. ESTUDIO DE CASO: UNIDAD EDUCATIVA FISCAL VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA**”

realizado por Jacqueline Maribel Pisuña Guatemal, con C.I. No. 1724725385, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, noviembre de 2021



Alba Catalina Álvarez Palomeque

C.I.: 0102180528

DEDICATORIA

A mis padres, hermana y abuelos quienes me apoyaron en todo momento para lograr esta meta, siempre aconsejándome e impulsándome a seguir adelante en todo momento hasta culminar mis estudios. Sin ellos nada de esto hubiera sido posible. A todos mis amigos y demás familiares que me brindaron motivación.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por todas las enseñanzas que me brindó a lo largo de mi carrera universitaria, también agradezco a la Docente Catalina Álvarez por su tiempo y enseñanzas para culminar mi trabajo académico.

Índice de contenidos

<u>Introducción.....</u>	<u>1</u>
<u>Aproximación Teórica</u>	<u>4</u>
<u>Alfabetización digital.....</u>	<u>4</u>
<u>Sociedad de la información.....</u>	<u>5</u>
<u>Sociedad del aprendizaje.....</u>	<u>6</u>
<u>Brechas digitales</u>	<u>7</u>
<u>Nativos digitales.....</u>	<u>7</u>
<u>Inmigrantes digitales</u>	<u>8</u>
<u>Creatividad digital en niños</u>	<u>9</u>
<u>Redes sociales</u>	<u>10</u>
<u>Uso de dispositivos electrónicos</u>	<u>11</u>
<u>Metodología.....</u>	<u>12</u>
<u>Resultados.....</u>	<u>15</u>
<u>Conclusiones.....</u>	<u>32</u>
<u>Bibliografía.....</u>	<u>35</u>
<u>Anexos.....</u>	<u>37</u>

Índice de Figuras

<u>Gráfico 1. Edad de los estudiantes</u>	<u>15</u>
<u>Gráfico 2. Cuántos niños y niñas hay en el aula.....</u>	<u>16</u>
<u>Gráfico 3. En qué trabajan los padres</u>	<u>17</u>
<u>Gráfico 4. En qué trabajan las madres</u>	<u>18</u>
<u>Gráfico 5. Cuántos hermanos mayores y menores o si es hijo único</u>	<u>18</u>
<u>Gráfico 6. Cuentan con un dispositivo electrónico propio</u>	<u>19</u>
<u>Gráfico 7. Utilidad de los dispositivos electrónicos.....</u>	<u>20</u>
<u>Gráfico 8. Quién les enseñó a utilizar dispositivos electrónicos e internet.....</u>	<u>21</u>
<u>Gráfico 9. Qué dispositivo utilizan para sus clases</u>	<u>22</u>
<u>Gráfico 10. Para qué usan el internet</u>	<u>23</u>
<u>Gráfico 11. Cómo realizan la tarea</u>	<u>24</u>
<u>Gráfico 12. Qué aplicaciones descargan más</u>	<u>25</u>
<u>Gráfico 13. Qué aplicación utilizan para comunicarse</u>	<u>26</u>
<u>Gráfico 14. Qué redes sociales utilizan como medio de interacción.....</u>	<u>27</u>
<u>Gráfico 15. Fomentan creatividad en los tiempos libres</u>	<u>28</u>
<u>Gráfico 16. Aplicaciones que ayudan con el aprendizaje y creatividad</u>	<u>29</u>
<u>Gráfico 17. Cuántos dispositivos tienen en casa.....</u>	<u>30</u>
<u>Gráfico 18. Clases presenciales o virtuales</u>	<u>31</u>

Resumen

La tecnología y la educación son dos elementos que en los últimos años se han conjugado para que el aprendizaje se efectúe a partir de la virtualidad. Uno de los aspectos que ha fomentado al crecimiento de las tecnologías en la educación es la pandemia del Covid 19. Sin embargo, antes de ello, el manejo de las herramientas tecnológicas ya era indispensable para ciertas generaciones, en este caso, los nativos digitales. Esta generación tiene a la tecnología como algo inherente a ellos y a lo cual están acostumbrados.

No obstante, puede haber casos de individuos que no manejen por completo estas nuevas tecnologías y les cueste adaptarse a esta nueva forma de educación virtual que está surgiendo, recalcando lo que es la alfabetización digital. Para ello, se planteó un estudio en los niños y niñas de 12 años de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera y conocer a través de su experiencia, cómo es su manejo de la tecnología en el ambiente educativo que se está viviendo actualmente, es decir, la educación virtual.

En el acercamiento a este grupo se pudo conocer el buen manejo de redes sociales, plataformas de videoconferencias y comunicación que mantienen gracias a las nuevas tecnologías, tanto así que muchos ya se han vuelto creadores de contenido en los diferentes sitios web o aplicaciones que están a su alcance, puesto que se indica que la mayoría tiene un dispositivo tecnológico para su uso individual. Así, los nativos digitales se ven diestros en estas plataformas y se puede comprobar cómo la tecnología no solo se presenta en su educación, sino ya en su diario vivir.

Palabras clave: Alfabetización digital, dispositivo, educación virtual, nuevas tecnologías, plataformas.

Abstract

Technology and education are two elements that in recent years have been combined so that learning takes place from virtuality. One of the aspects that has fostered the growth of technologies in education is the Covid 19 pandemic, however, before that, the management of technological tools was already essential for certain generations, in this case, digital natives. This generation has technology as something inherent to them and to which they are accustomed.

However, there may be cases of individuals who do not fully handle these new technologies and find it difficult to adapt to this new form of virtual education that is emerging, emphasizing what digital literacy is. For this, a study was proposed in the 12-year-old boys and girls of the Víctor Manuel Peñaherrera Fiscal Education Unit and to be able to know how their handling of technology is in the educational environment they are currently living, that is, virtual education.

In the approach to this group, it was possible to know the good management of social networks, videoconference platforms and communication that they maintain thanks to new technologies, so much so that many have already become content creators in the different websites or applications that are available. its scope, since it is indicated that most have a technological device for their individual use. Thus, digital natives are skilled in these platforms and it can be seen how technology is not only presented in their education, but already in their daily lives.

Keywords: Digital literacy, device, virtual education, new technologies, platforms

Introducción

En la actualidad, el uso de la tecnología ya está presente en los niños y niñas, es una nueva forma de enseñanza y un nuevo modo de obtener información rápida y ágil. Es por ello que las sociedades del siglo XXI se abren y dan paso a nuevas investigaciones que permiten evaluar y visualizar la gran cantidad de información y formas de comunicación que se puede encontrar en el mundo, a través del internet y las tecnologías de la información y la comunicación (TICs).

Todos los niños y niñas nacidos en la década de los 90 en adelante son llamados los nativos digitales por la llegada del internet, computadoras, teléfonos inteligentes, entre otros. Esta generación rápidamente absorbió como parte de su vida cotidiana estas herramientas, las cuales a la vez ayudan a mejorar sus procesos de aprendizaje, comunicación y creatividad. El reto va más allá de solo instalar programas y utilizar herramientas tecnológicas, pues los niños y niñas deben aprovechar el poder de las tecnologías para mejorar su aprendizaje y comunicación.

Con la ayuda de varios artículos de investigación se pudo concluir satisfactoriamente el objetivo planteado, tomando en cuenta que todo está en constante cambio y las transformaciones siguen continuas en la educación pasando de ser inmigrantes digitales a nativos digitales.

Sin embargo, no todos cuentan o tienen las mismas posibilidades de ir al mismo ritmo que la tecnología, es por ello que se necesita romper la brecha digital para que no exista desigualdad al momento que intercambien información o conocimiento entre diferentes usuarios.

Se toma importancia a lo que viene siendo también la llegada de la pandemia Covid-19 en el 2020, que llevó a cierre de escuelas, colegios y universidades en todo el mundo. La educación tuvo un gran cambio en la metodología, ya que pasó de ser presencial a virtual. Esto mostró un incremento mayor en su beneficio y permitió a los niños y niñas acceder y conocer más a fondo las diferentes herramientas que les brinda el internet con solo contar con un dispositivo electrónico a la mano.

El estudio se realizó a los estudiantes del 7mo “A” de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera, ubicada en el sector de Tumbaco. Mediante la encuesta realizada se obtendrán resultados verídicos y confiables de todo este proceso de investigación. El propósito de este artículo es conocer el proceso de apropiación de las aplicaciones y cómo aprovechan estas nuevas formas de aprendizaje para generar comunicación y creatividad fuera de las clases virtuales, porque ya no solo se conectan o utilizan a la hora de clase sino también en sus tiempos libres.

La facilidad de buscar información, realizar actividades y acceder a diferentes servicios de una manera rápida es lo que atrae a los de la nueva era. Su capacidad es sumamente amplia para captar todo tipo de información y para desarrollar varias habilidades. Entre ellas está la comunicación y creatividad, que poco a poco van integrándose a los diferentes medios, explotan su originalidad, curiosidad y son libres de crear contenidos propios, que no existían, con anterioridad.

Estamos en una era digital de constantes cambios, a la cual los niños y niñas van adaptándose y actualizándose sin ningún problema. No quedan atrás en el aprendizaje, por lo que esto les ayudará a crear nuevos caminos con un manejo adecuado en información, fuentes y TICs.

Además de lo previamente mencionado, este estudio pretende mostrar la realidad de los y las estudiantes frente a las nuevas tecnologías a las cuales ya acceden y usan de forma más independiente. Por motivos de la pandemia se pudo tener un mejor acercamiento a lo que son las necesidades que tienen y cómo las aprovechan.

Para responder a la pregunta de investigación ¿Cómo se han adaptado y de qué manera perciben los estudiantes del 7mo “A” de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera el uso de las nuevas tecnologías?, se abordaron conceptos sobre alfabetización digital, sociedad de la información, sociedad del aprendizaje, nativos e inmigrantes digitales y creatividad digital, todo esto para una mejor comprensión del artículo, seguido por la metodología de análisis donde está la aplicación de la encuesta. Finalmente, se analizarán los datos obtenidos y se pudo conocer el uso que dan a las nuevas tecnologías.

Aproximación Teórica

Alfabetización digital

Por lo general, la palabra alfabetización se la relaciona con la habilidad de saber leer y escribir; por su parte, la palabra digital tiene que ver con la tecnología. Es decir, alfabetización digital tiene como fin realizar varias tareas en un ambiente digital, en el cual el individuo desarrolla nuevas oportunidades de comprender y utilizar información de fuentes diversas.

El término alfabetización digital no está exactamente delimitado. Su campo es muy amplio, es por ello que, a lo largo de los años, ha tenido muchos matices. Es decir, tiene “la habilidad para localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales” (Unir Revista, 2020).

En cuanto al ambiente de la información que se vive actualmente, es necesario promover un concepto que se construya en torno a la alfabetización y todo lo que la conlleva. De esa manera, es necesario incluir a la alfabetización y todas sus ramas y destrezas, de modo que en la práctica se tenga amplia variedad y no encapsularse en solo una de las formas de alfabetizar, sea tecnológica o no. (Bawden, 2002) .

Evidentemente, la alfabetización digital va más allá de solo manejar el teclado y el ratón, más bien, contribuye a proporcionar destrezas necesarias para mejorar la calidad de vida. Actualmente, se vive en un mundo digital y como tal se lo debe aprovechar para adquirir habilidades y destrezas, es decir, apropiarse de las herramientas.

Debido a la pandemia Covid-19 que se dio en el año 2020 y que continúa hasta la actualidad, muchos estudiantes tuvieron que continuar con sus estudios de manera virtual, lo que llevó claramente a un mejor acercamiento entre estudiantes y dispositivos tecnológicos.

Sociedad de la información

En los últimos años, la sociedad de la información está marcada por las tecnologías de información y comunicación. La sociedad hace uso de tecnologías en sus actividades diarias y permite que la información llegue rápidamente a cualquier parte del mundo.

Verón, 2016 como se citó en (Pérez, 2018) menciona que “la sociedad de la información no está limitada a internet, aunque este ha desempeñado un papel muy importante como un medio que facilita el acceso e intercambio de información y datos”. Entonces, esta facilita las actividades de varias personas en el mundo, por lo cual es un elemento clave en la aceleración de la globalización, poniendo beneficios al alcance de todos si simplemente se pudiera estrechar la brecha digital.

Los individuos como tal pueden interactuar con las nuevas formas de comunicación e información entre dos o más personas, como por ejemplo las redes sociales, estas son un medio que mantiene al usuario constantemente actualizado de todas las noticias o eventos que ocurren en ese preciso momento, a diferencia de los medios tradicionales como radio, televisión etc. Por ello, según Crovi (2005) existe un constante temor en la sociedad, el cual radica en cómo la tecnología se ha alzado y se presenta miedo en cuanto al no poder controlar estas nuevas herramientas y que la tecnología sea quien controle a la humanidad, sin embargo, el autor añade que la tecnología es sinónimo de la sociedad y que van de la mano y a la par, de manera que la una no podría existir sin la otra en un sentido de complementariedad.

El internet es uno de los aliados a la sociedad de la información, pues no existe la necesidad de desplazarse del lugar en que se está para poder comunicarse o informarse. El internet “es una red informática de transmisión de datos para la comunicación que hace posible el intercambio de todo tipo de información entre usuarios” (Laguna, 2013, pág. 9).

Existe un factor de desigualdad, y es que no todos pueden acceder o están dentro de la sociedad de información porque la tecnología no está al alcance de todos, por motivos económicos, sociales y culturales que está viviendo cada país.

Sociedad del aprendizaje

El aprendizaje es fundamental y necesario en el progreso del ser humano a medida que el campo tecnológico se acelera en todas las partes del mundo. Es imprescindible innovar y desarrollar nuevos aprendizajes con toda la información que está en la red. Por ello, se dice las de las nuevas tecnologías que estas permiten que el ser humano aprenda de manera más fácil y accesible, pues sus cualidades hacen que el conocimiento aumente de mejor manera, y no solo eso, sino que ciertas tecnologías dan la oportunidad de que varios grupos de personas, incluidos estudiantes, estén conectados desde cualquier parte del mundo sin importar que lejos se encuentren.

Es decir, las tecnologías generan aprendizaje no solo en la sociedad, sino en las escuelas también. Es por ello que las escuelas se deben adaptar a estos nuevos cambios que se están dando, para que así los niños y niñas puedan compartir, aprender, interactuar de forma grupal y no individual mediante cualquier dispositivo.

Han (2020) señala que “Desde la sociedad de la información hasta la sociedad del aprendizaje se observa un comienzo de la era digital que permite a la gente involucrarse más con la tecnología” (pág. 9). Existe un acercamiento el cual permite conocer cómo las

sociedades están conectadas entre sí, ya no en un ambiente tradicional, sino ya en una era digital, adaptándose cada una de ellas a los cambios. Todos deben transformarse y lo transformado sobrevive (Yoon, 2018).

Brechas digitales

Debido a la pandemia del Covid-19 en el año 2020, todos los países se vieron obligados a suspender clases presenciales para resguardar la salud de cada uno de los estudiantes, continuando con un sistema educativo virtual. Sin embargo, existen desigualdades e inequidades entre estudiantes por motivos socioeconómicos.

La brecha digital se entiende como “la distancia que existe entre aquellos que tienen acceso a las tecnologías digitales y aquellos que no la tienen” (Hilbert, 2001, pág. 103), y aunque dispongan de este acceso, no saben cómo utilizarlas para obtener el mejor de los provechos. Es decir, no solo se lo evidencia por la situación socioeconómica, sino también en la manera de dominar o no las TICs. Es necesario mencionar que el internet se convirtió en un servicio necesario para acceder a la educación, trabajo, y salud, pero la digitalización no se está dando por igual en todo el mundo, lo cual lleva a un desequilibrio total por no contar con recursos tecnológicos o acceso a internet.

La educación virtual siempre va a estar presente y se plantea el acceso a la tecnología como una necesidad, pues esto “convierte en un factor de alto impacto que amplía la brecha, ya no digital, sino educativa y social, que impide que las facilidades que brinda este nuevo paradigma en la educación, sea de acceso limitado (Mosquera, 2020).

Nativos digitales

El término nativos digitales fue dado por Mark Prensky en el 2010 para referirse a las generaciones nacidas a partir de 1990, las cuales están ya inmersas en las nuevas tecnologías.

Prensky (Prensky, 2010) define a los nativos digitales como aquellos que surgieron en una “cultura nueva”. Es decir, las herramientas tecnológicas son parte de la vida diaria de cada uno de los niños y jóvenes de la nueva era y absorben rápidamente información para satisfacer cada una de sus necesidades, tales como: entretenimiento, comunicación, diversión y aprendizaje.

Además, a esta generación se los conoce como Multitarea, esto por el hecho de realizar varias cosas a la vez y adaptarse instintivamente a los diferentes desafíos que le proporcionan las nuevas tecnologías. Se indica que esta generación nació y creció con un lenguaje digital innato, estos representados en videojuego o internet (Prensky, 2010, pág. 5).

Países desarrollados que cuentan con tecnología de primera podrían cerrar las brechas digitales existentes que se han venido separando por años. Incluso los que no cuentan con un dispositivo, saben que la tecnología ya está presente y que pronto podrán adquirirla. Por lo tanto, existen las posibilidades de que todos puedan llegar a digitalizarse de alguna u otra manera. Según (García, Portillo, Romo, & Benito, 2007) “se calcula que dentro de 20 años los nativos digitales constituirán el 70% de la población mundial. Es por ello que los procesos de aprendizaje deben adaptarse a las características de los individuos”.

Inmigrantes digitales

El término inmigrantes digitales fue dado también por Mark Prensky en el 2010 para referirse a las generaciones nacidas antes de los 90. A diferencia de los nativos, estos se adaptan o se forman cuando son adultos y su manera de comunicarse es distinta, pues suelen

desconfiar de las novedades tecnológicas. Es por ello que tienen que someterse a un cambio de adaptación el cual les permitirá integrarse y conocer las nuevas formas de aprendizaje.

Desafortunadamente, los profesores son inmigrantes digitales y les cuesta trabajo enseñar, pues los nativos cuentan con otra forma de lenguaje. Es decir, ya no están interesados por textos, más bien buscan videos o imágenes y prefieren la información más ágil e inmediata.

Prensky (Prensky, 2010) menciona que tras la experiencia de ya varios años los profesores inmigrantes digitales acabaron considerando las nuevas tecnologías como brillantes y operativas, pero fue necesario que cambiaran su forma de pensar, lo cual conllevó emplear un doble tiempo. De esta manera, tuvieron una cercanía que les ayudó a conocer los nuevos modelos de enseñanza para ponerlos en práctica.

Es muy poco probable que los nativos digitales regresen a la enseñanza tradicional por lo que antes se ha mencionado. La tecnología y el internet cada vez se hacen más parte de la vida cotidiana del humano, facilitando su vida y brindando nuevas formas de aprendizaje.

Creatividad digital en niños

Según Educación 3.0 (Educación 3.0, 2017) la educación y la tecnología deben ir de la mano para un mejor aprendizaje y creatividad dentro y fuera de las aulas. Es importante seleccionar recursos digitales para promover el aprendizaje cooperativo más que una competencia. Las herramientas digitales son necesarias para el futuro, entre ellas algunos beneficios de los recursos tecnológicos son: “refuerzan conceptos, adquieren nuevos conocimientos, mejoran la coordinación y la motricidad, desarrollan habilidades de pensamiento crítico, crean historias, contenidos, mapas mentales, murales digitales,

esquemas, etcétera, facilitan el trabajo cooperativo y permiten el auto-aprendizaje, investigar y descubrir” (Educación 3.0, 2017).

Los estudiantes están todo el tiempo en transformación, adaptándose velozmente a los cambios que tiene la sociedad y las nuevas tecnologías que los rodea poco a poco. La tecnología consiguió involucrar diferentes aprendizajes para los niños de la nueva era y con ello está la creatividad, un pilar fundamental que permite crear, descubrir y adquirir nuevos conocimientos.

Redes sociales

SixDegrees puede considerarse que fue la primera red social en 1997, esta permitía localizar a usuarios y crear una lista de amigos en solo 6 pasos. Esta plataforma sirvió para lo que hoy en día fue una base para crear todo este mundo de redes sociales, ahora es más rápido teniendo un teléfono inteligente, pues se guarda un contacto y se lo pueden encontrar en varias redes.

Las redes sociales brindan nuevas formas de comunicación, entretenimiento y aprendizaje. Pueden acceder a partir de los 13 años en adelante, del mismo modo, existe también una restricción a menores de 12 años, pero pueden acceder a ella con autorización obligatoria de los padres.

Según (El Comercio, 2020), “un estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos, en el 2019, Facebook y WhatsApp fueron las redes más usadas por

hombres y mujeres. Durante la pandemia su uso creció, pues a escala mundial se conoce que 6 de cada 10 prefieren ver videos en plataformas online que, en televisión” lo que muestra el uso preferencial del internet.

La principal función de las redes es conectar personas dentro del mundo virtual, generando nuevas amistades que antes parecían imposibles. Hoy en día, existe interacción entre usuarios o también solo está el hecho de consumir contenido (imágenes, videos) en privado.

Adicionalmente, las redes sociales monitorean constantemente todo tipo de agresión cibernética y contenido inapropiado, así, tienden a eliminar o bloquear la página que lo publica. Cuentan con un control para la seguridad de los mismo y que puedan aprender y divertirse de una manera más segura.

Uso de dispositivos electrónicos

Entre los dispositivos electrónicos que usan los estudiantes para su proceso de aprendizaje se encuentran: laptop, teléfonos inteligentes, computadora de mesa o tablets. Estas herramientas son muy utiles siempre y cuando tengan conexión a Internet. Cabe recalcar que, de todos los artefactos previamente mencionados, es el teléfono inteligente el que más se suele utilizar. Este es un producto netamente accesible y fácil de trasportarlo a cualquier lugar, a diferencia de la computadora de mesa que tiene que estar en un espacio fijo, conectado a energía eléctrica e internet alámbrico. Los teléfonos inteligentes van desde recibir llamadas y mensajes instantáneos hasta informar al usuario de la actualidad de las noticias desde cualquier lugar del mundo.

Metodología

La escuela fiscal Víctor Manuel Peñaherrera funciona desde el año 1937 y se construyó en lo que hoy es conocida como la parroquia Tumbaco. Es una Institución Educativa basado en valores éticos. Su profesorado está comprometido con alta calidad y calidez humana que permite que los estudiantes desarrollen capacidades de investigar, reflexionar y auto aprender. Las autoridades a cargo de la institución son el rector Magister George Stalin García Capelo y el vicerrector Magister David Cristóbal Chávez Núñez.

La unidad educativa cuenta con educación general básica en las jornadas matutinas y vespertinas, mientras que en la jornada nocturna educa a jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, educación básica superior intensiva y bachillerato acelerado.

Misión

La escuela es una emblemática institución, comprometida con la formación integral de la niñez y juventud en un ambiente sano, seguro y acogedor, basada en una pedagogía activa, con profunda responsabilidad social, centrada en sólidos valores; con maestros de alta calidad y calidez humana que permite a los estudiantes desarrollar la capacidad de investigar, reflexionar, auto aprender y actuar; aportando a la Patria con seres humanos de pensamiento lógico, crítico y creativo, que comprenden, aprecian y cuidan, su entorno natural, social y la vida.

Visión

En cinco años la escuela de educación básica Víctor Manuel Peñaherrera se consolidará como una institución emblemática dentro de la comunidad tumbaqueña; que, mediante la aplicación del Constructivismo Social, el uso de metodologías innovadoras y el currículo nacional prevé entregar a la sociedad seres humanos competentes, con sólidos

valores, capaces de usar con efectividad y responsabilidad sus saberes para el desarrollo personal y social.

Al analizar la problemática del tema y tipo de estudio que se está desarrollando, la presente investigación es de tipo cualitativa, la cual se enfoca en determinar variables y desarrollar un plan para comprobarlas.

La investigación también es de tipo descriptiva, porque ayudará a detallar cómo son y cómo se manifiestan cada uno de los fenómenos y esto permite que la información se recopile conforme a lo que se definió en los conceptos y en las variables (Hernandez Sampieri, 2014). Se obtendrán datos reales sobre la alfabetización digital y su aprovechamiento en el aprendizaje de los estudiantes del 7mo “A” de educación básica de la escuela Víctor Manuel Peñaherrera.

En el caso de estudio, se midió variables por medio de encuestas que fueron utilizadas con el fin de conocer la relación que tienen los niños con los nuevos dispositivos tecnológicos y su uso de las aplicaciones. Asimismo, con todos los datos que sean recolectados se realizarán estadísticas para determinar los resultados obtenidos

El 24 de junio del 2021, como parte del trabajo de investigación, se realizó la encuesta a los y las estudiantes del curso de séptimo de educación básica “A”, el cual cuenta con 37 alumnos en total y de los cuales solo 25 alumnos realizaron las encuestas. El propósito es conocer cómo los estudiantes se apropian de las aplicaciones y cómo aprovechan estas nuevas formas de aprendizaje para generar comunicación y creatividad fuera de las clases virtuales.

La encuesta se dio de forma online, por motivos del estado de emergencia sanitaria que está viviendo el Ecuador. La encuesta se conformó por 18 preguntas realizada en Google Drive, las cuales solo cumplieron 25 estudiantes; 15 niñas, 10 niños entre 11, 12 y 13 años.

Según (Rada, Domínguez, & Pasadas del amo, 2019) la encuesta online proporciona una gran flexibilidad geográfica y temporal, ya que puede ser respondida desde cualquier parte del mundo y en cualquier momento. De las múltiples ventajas que ofrece la encuesta online, son las que se mencionan más por el hecho de que estas encuestas son más rápidas, más sencillas y más baratas que las que se basan en los modos de administración tradicionales (Biffignandi & Bethlehem, 2012).

Las encuestas constan con preguntas de “Sí” o “No”, de varias o una sola opción y si no hay respuestas convenientes pueden optar por la opción “Otros” para que puedan escribir la opción más adecuada para ellos. Por este motivo, la recolección de datos no es totalmente exacta.

En este estudio de caso se realizaron las encuestas a los estudiantes del séptimo “A” de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera. El curso consta de 37 estudiantes. Las encuestas se realizaron solo al 67.5% total de la población, es decir, de los 37 alumnos solo se aplicó a 25. No fue una obligación, al contrario, se dejó a decisión de ellos quienes tomaran la decisión de realizar o no la encuesta.

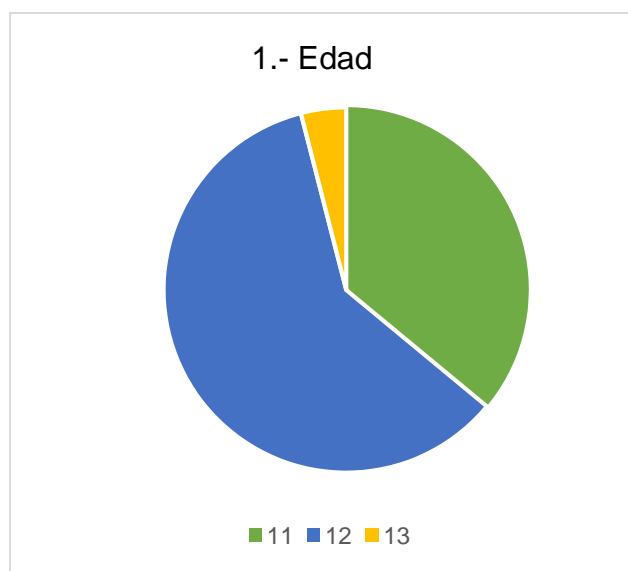
Para realizar esta investigación se solicitó el permiso correspondiente de la maestra tutora, padres de familia y de las autoridades principales, presentado un oficio de respaldo que otorga la Universidad Politécnica Salesiana.

Después de tener el consentimiento, se procedió a tener una reunión con los estudiantes mediante zoom, detallando instrucciones para que realicen la encuesta sin inconvenientes. El link se envió al grupo de chat de padres de familia para que los estudiantes pudieran ingresar y realizar la encuesta. Se les comunicó que toda información sería confidencial.

Resultados

De la encuesta se analizarán los resultados obtenidos de los y las estudiantes del 7mo de básica "A" de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera. El objetivo de la misma es conocer cómo los niños se apropian de las aplicaciones y cómo aprovechan estas nuevas formas de aprendizaje para generar comunicación y creatividad fuera de las clases virtuales. Las informaciones recolectadas se mostrarán en gráficos para facilitar mejor la visibilidad.

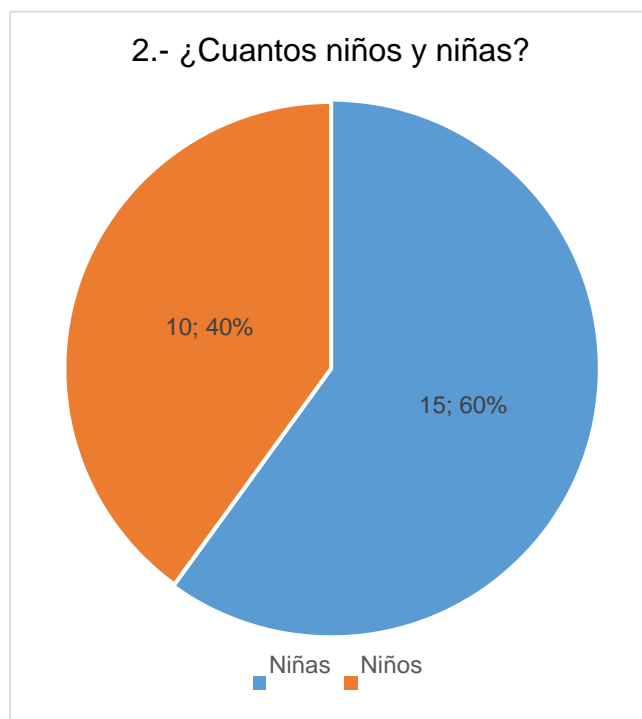
Gráfico 1



Elaborador por: Maribel Pisuña

El primer gráfico nos da a conocer que la edad promedio de los estudiantes del 7mo” A” de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera es de 12 años, esto es más del 60%. Según (Piaget, 1974) el aprendizaje se da mediante la experiencia y manipulación de objetos, es por ello que los estudiantes de 12 años ya tienen la capacidad de aprender mediante las nuevas tecnologías y están al pendiente del mundo que los rodea.

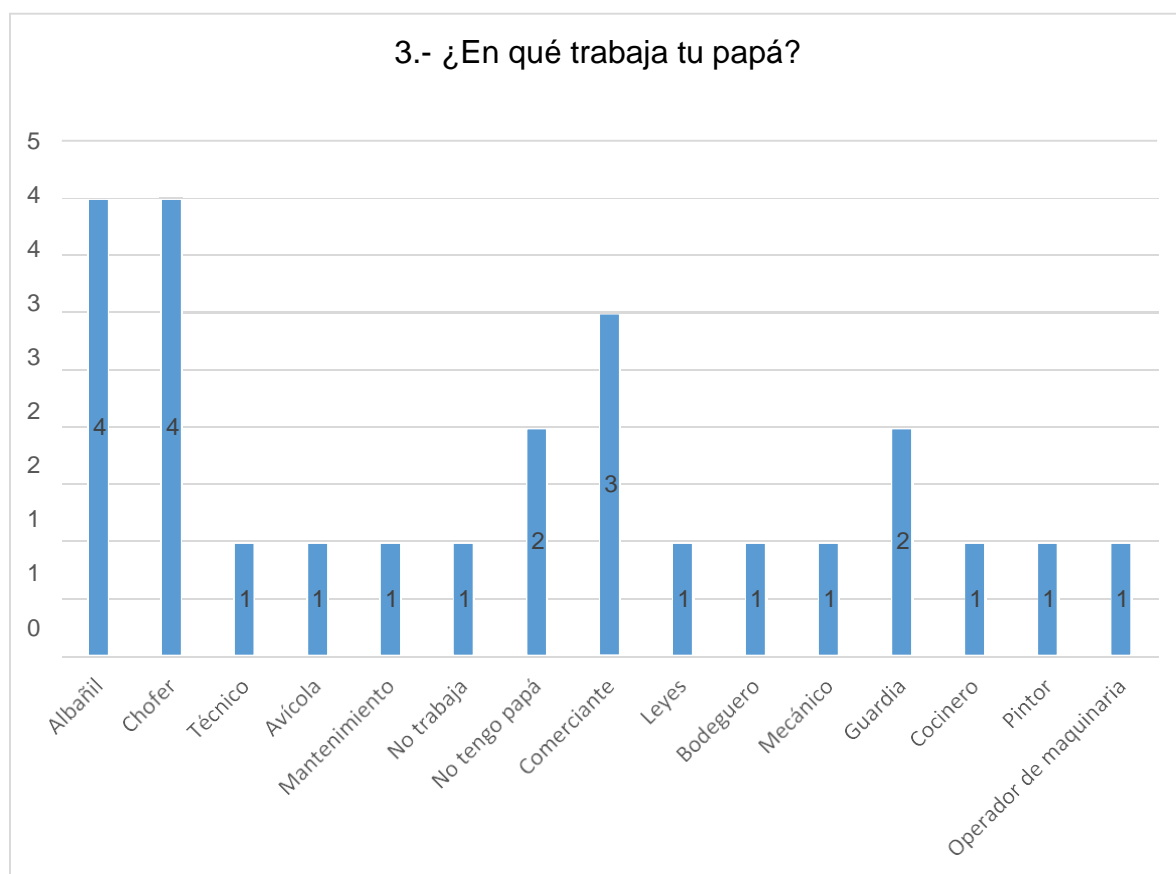
Gráfico 2



Elaborador por: Maribel Pisuña

Este gráfico proporciona resultados que indican que la mayoría de estudiantes que forman el 7mo “A” es de niñas, con un 60% y niños con un 40%. Tener más niñas en las encuestas podemos deducir que existe una gran incidencia en el manejo y apropiación de las herramientas tecnológicas por parte de ellas.

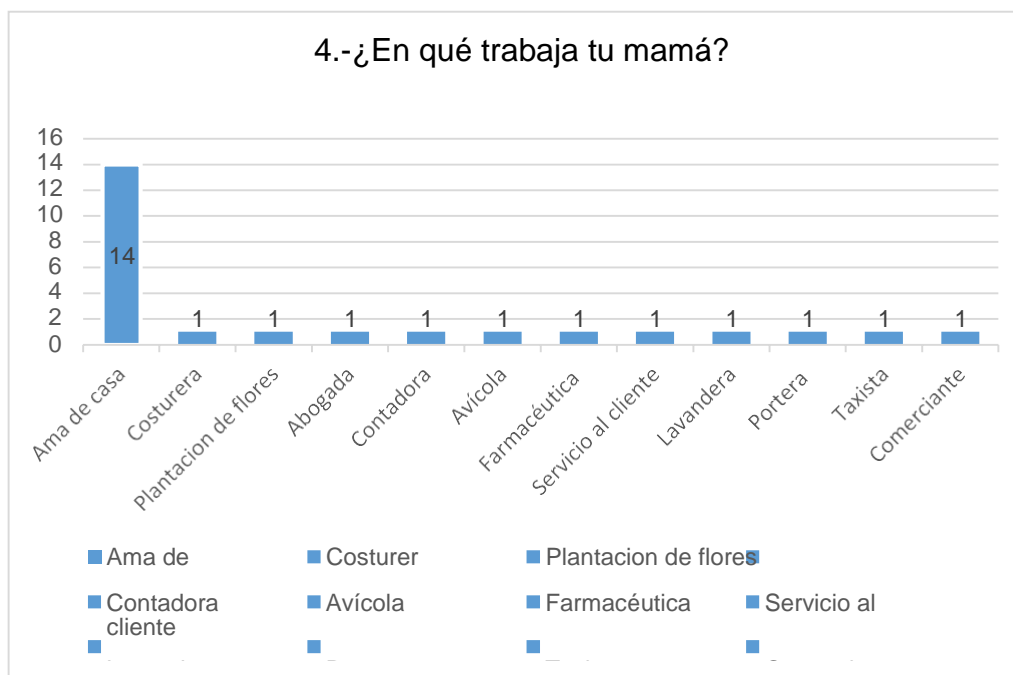
Gráfico 3



Elaborador por: Maribel Pisuña

En el Gráfico 3 se pueden observar los tipos de trabajos que realizan los padres de cada uno de los estudiantes. Esto indica que el 88% de los padres cuentan con un trabajo, sea a corto o largo plazo. Tener un trabajo ya es una aportación y ayuda a cubrir a las necesidades básicas en el hogar, como sería internet, luz, mantenimiento de dispositivos, entre otros, para que así los niños y niñas puedan acceder a sus clases.

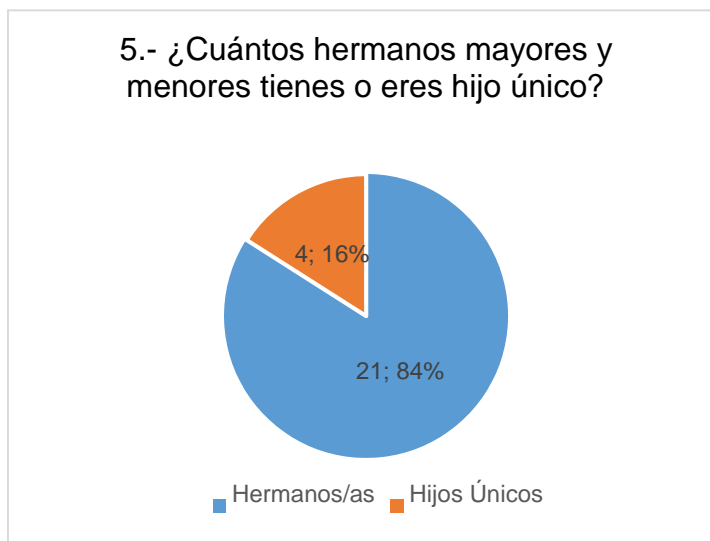
Gráfico 4



Elaborador por: Maribel Pisuña

Este gráfico da a conocer que el 56% de las madres son amas de casa, seguido por un 44% que cuentan con un trabajo fuera del hogar.

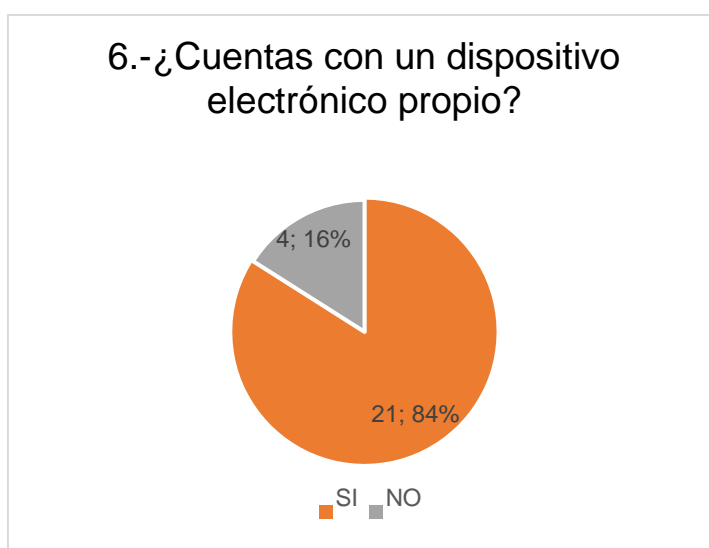
Gráfico 5



Elaborador por: Maribel Pisuña

El 84% de los estudiantes cuenta con hermanos mayores o menores que aún viven en sus hogares y un 16% son hijos únicos. En el gráfico 6 y 17 se puede hacer una comparación en la cual la mayoría de los estudiantes cuentan con sus dispositivos propios y no tienen la necesidad de compartir. Lo que no sucede con ese 16% que busca alguna otra alternativa para conectarse.

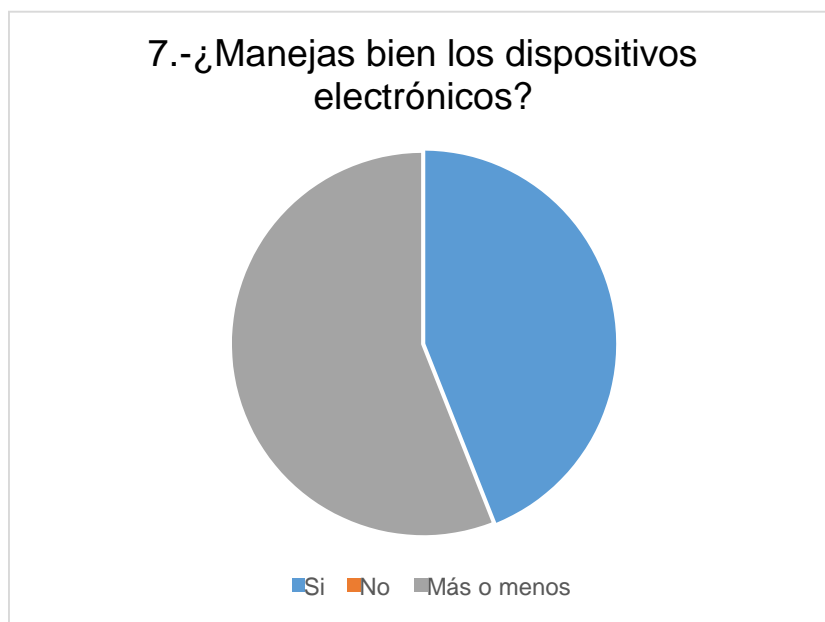
Gráfico 6



Elaborador por: Maribel Pisuña

En este grafico se puede observar cómo la mayoría de los estudiantes ya cuenta con un dispositivo electrónico propio, es decir, el 84%. Mientras que el 16 % no cuenta con uno. El tener un dispositivo propio ayuda a tener una mejor accesibilidad a los estudiantes al mundo del internet y así mejorar sus destrezas.

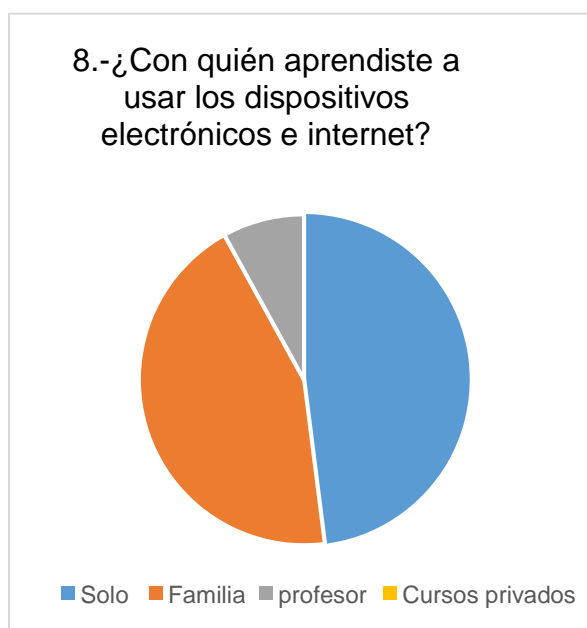
Gráfico 7



Elaborador por: Maribel Pisuña

Este gráfico confirma que el 89% de los estudiantes se han adaptado rápidamente a la utilización de los dispositivos electrónicos, pues manejan sin problema las nuevas tecnologías debido a que son llamativas para ellos por la infinidad de recursos que les brinda. Y el 11% es un más o menos, es decir, que está apropiándose poco a poco de la tecnología y sus aplicaciones.

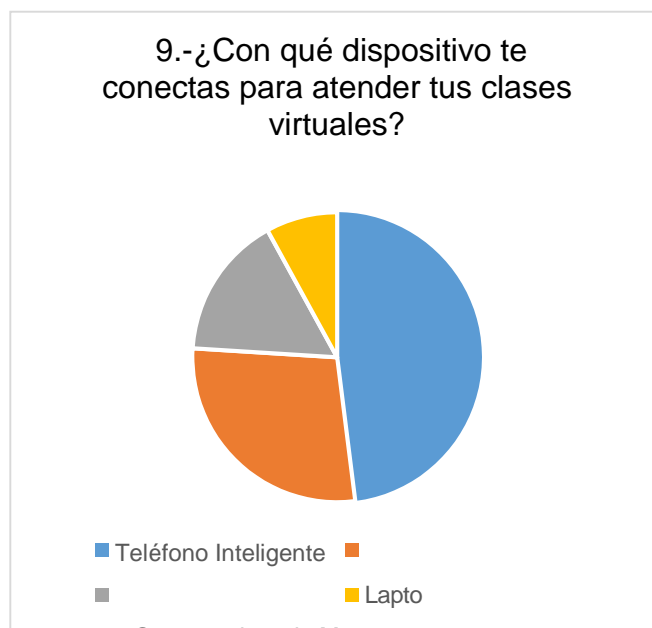
Gráfico 8



Elaborador por: Maribel Pisuña

Este gráfico muestra que 48% de los estudiantes hicieron uso de las TICs por cuenta propia, sin embargo, muy cerca le sigue con un 44% el porcentaje de estudiantes que sí tuvo ayuda de algún familiar para utilizar y acceder a dicho dispositivo. Existe un acercamiento muy grande entre estos dos grupos, en donde aún existe supervisión de los padres, como también la independencia de los estudiantes. Los profesores están con un 8% y, por último, ninguno toma cursos privados, aquí se refleja como los familiares, tanto padres y hermanos, son quienes ayudaron a utilizar los dispositivos a los encuestados.

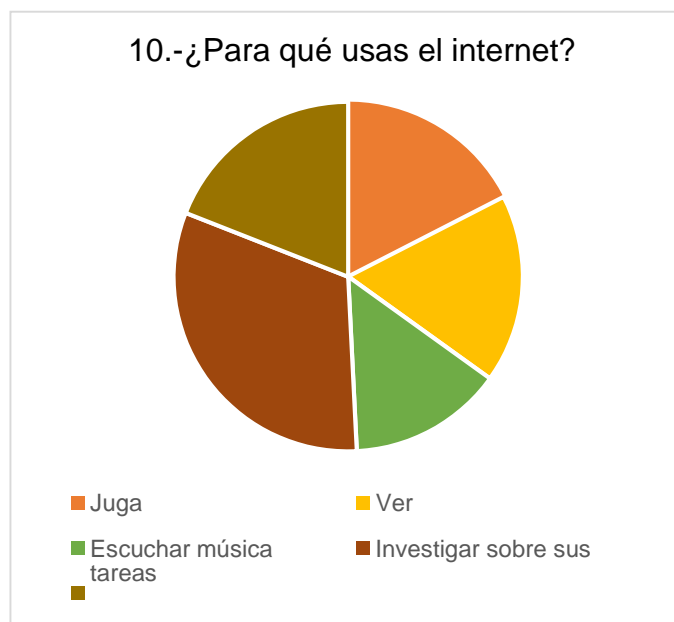
Gráfico 9



Elaborador por: Maribel Pisuña

El 48% de los estudiantes utiliza un teléfono inteligente como medio para conectarse a sus clases, después continua la laptop con un 28%. No hay mucha diferencia, sin embargo, tener un teléfono celular y laptop para recibir clases es más accesible para los padres de familia, pues ya se incluyen aplicaciones que complementan el aprendizaje y a las cuales pueden acceder fácilmente. La computadora de mesa tiene un 16%, este es un dispositivo que fue el primero en salir al mercado y está siendo reemplazado por nuevos dispositivos tecnológicos, aunque este tiene una mejor versatilidad y facilidad de manejo.

Gráfico 10



Elaborador por: Maribel Pisuña

Los datos proporcionados de esta gráfica no nos muestran resultados exactos puesto que tenían la elección de tomar varias opciones. El uso que le dan los estudiantes al internet, como primer lugar con el 32% está investigar sobre sus tareas, por lo que se puede determinar que buscan profundizar más los temas de clases, para aprender y conocer varias fuentes de información. Seguido con un 19% está el comunicarse, otra manera de saber que la comunicación está presente como una manera de interacción de dos o más personas. Los estudiantes usan el internet con fines de aprendizaje y comunicación para su vida diaria, pero sin dejar atrás con 18% los juegos por internet, 17% ver videos y 14% escuchar música que son primordiales en su entretenimiento.

Gráfico 11



Elaborador por: Maribel Pisuña

El 44% de los estudiantes, a pesar de navegar en internet para realizar sus tareas (Gráfico 10), les es necesario la ayuda de sus familiares para comprender. Por lo cual se puede entender que los estudiantes navegan en internet sin conocimiento previo de lo que quieren encontrar o no conocen la fuente necesaria para entender y realizar sus trabajos. Muy seguido tenemos que el 37% entiende las clases virtuales, navegación por Google 13% y por último miran videos educativos 6%, ninguno toma cursos privados para reforzar las clases.

Gráfico 12



Elaborador por: Maribel Pisuña

La gráfica muestra que el 39% de los estudiantes descargan más aplicaciones de entretenimiento en sus dispositivos y esto tiene un interés mayor a lo que son las aplicaciones de aprendizaje, las cuales tienen un 36%, seguido por redes sociales con un 25%. Esto permite entender que a su edad ya emplean una red social por sí solos y buscan interactuar con más personas. El uso que le dan los estudiantes a las aplicaciones es clave para poder entender cómo se van apropiando cada día y cómo las hacen parte de su vida diaria.

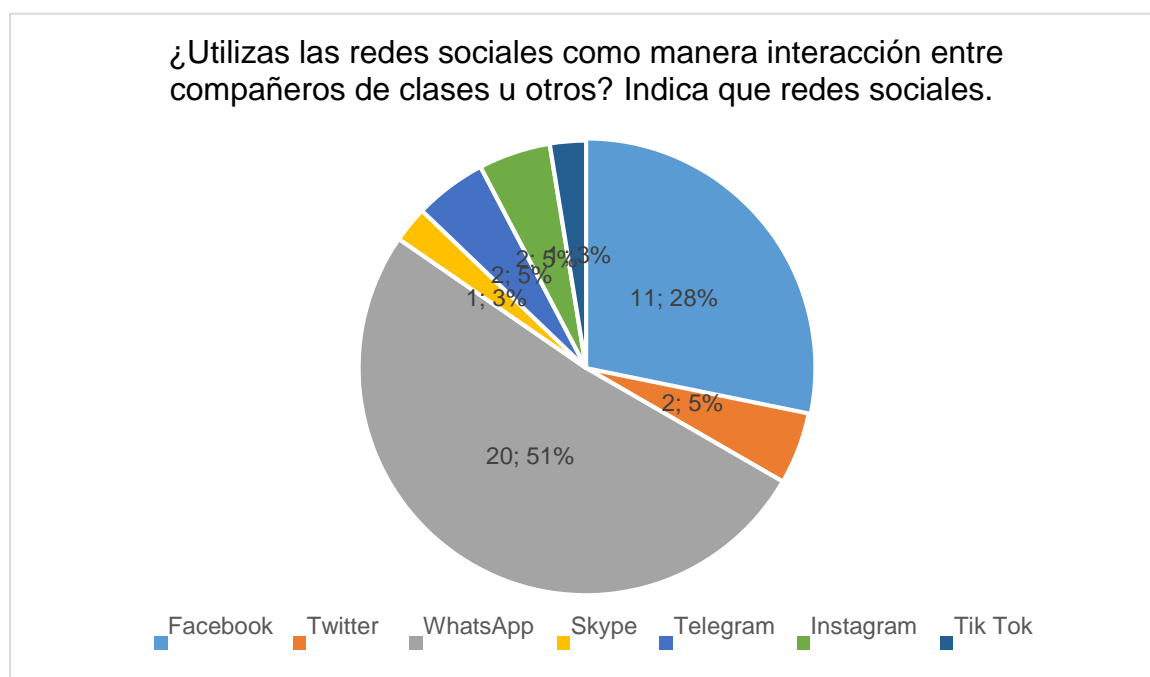
Gráfico 13



Elaborador por: Maribel Pisuña

La aplicación que más utilizan los estudiantes como medio de comunicación es WhatsApp con un 59 %. Debido a la pandemia que se está viviendo, este es un medio de interacción sin contacto físico y también un medio de estudio para muchos estudiantes por el cual pueden conocer sus tareas. Zoom tiene un 19%, otra aplicación muy utilizada para recibir clases y otra manera de comunicarse entre profesores y alumnos. En el siguiente lugar está Facebook un 16%, Google Hangouts 3% y Wechat 3%.

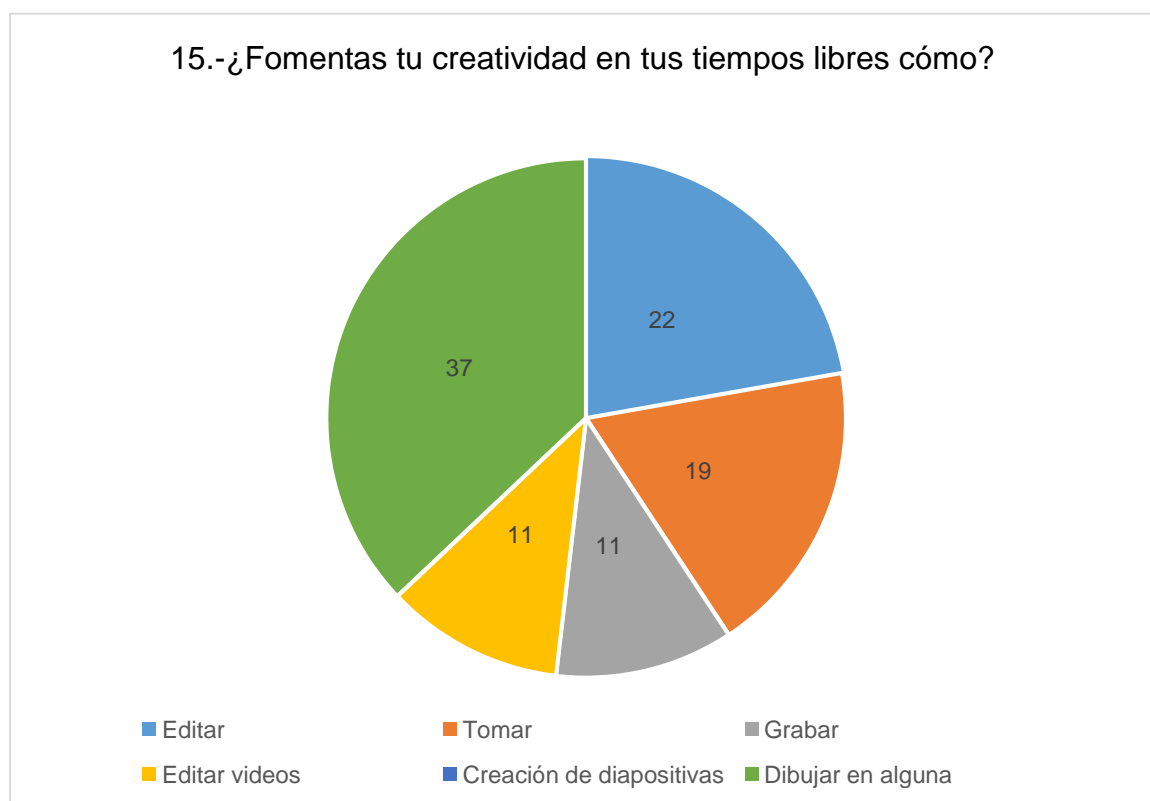
Gráfico 14



Elaborador por: Maribel Pisuña

La red social más utilizada es WhatsApp con un 51%, una red social que permite la conexión entre varias personas, mensajear en tiempo real, es decir, una forma de comunicación eficaz. El 28% de los estudiantes ya poseen una cuenta propia en Facebook, lo que les permite conocer e interactuar con más personas. Twitter-Instagram-Telegram tienen un 5%, Tik tok y Skype un 3%. Las redes sociales son una manera de interactuar, conocer, comunicarse y fomentar la creatividad de unos a otros, siempre de una forma responsable y respetuosa.

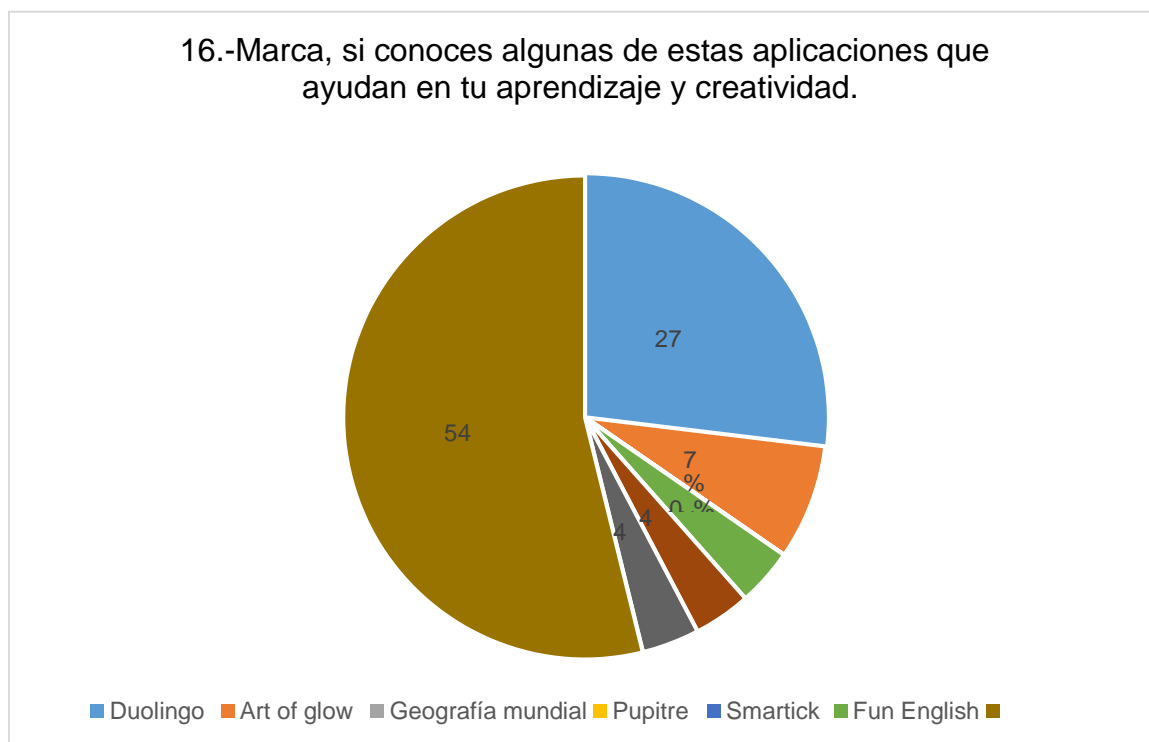
Gráfico 15



Elaborador por: Maribel Pisuña

Los estudiantes se encuentran constantemente relacionados con la manera de conocer cosas nuevas a su edad, es por ello que su forma de aprender y experimentar les ayuda con su aprendizaje. La creatividad que más aplican es dibujar en aplicación con un 37%. Los siguientes porcentajes son debido a que la maestra del 7 “A” buscó nuevas formas de creatividad que los motive a realizar videos y editarlos para presentación de tareas, exposiciones, etc. Por ello, el editar fotografías tiene un 22%, tomar fotografías 19%, grabar videos y editar videos tienen un 11%. Los estudiantes desarrollan habilidades de destreza y conocimiento hacia algo nuevo.

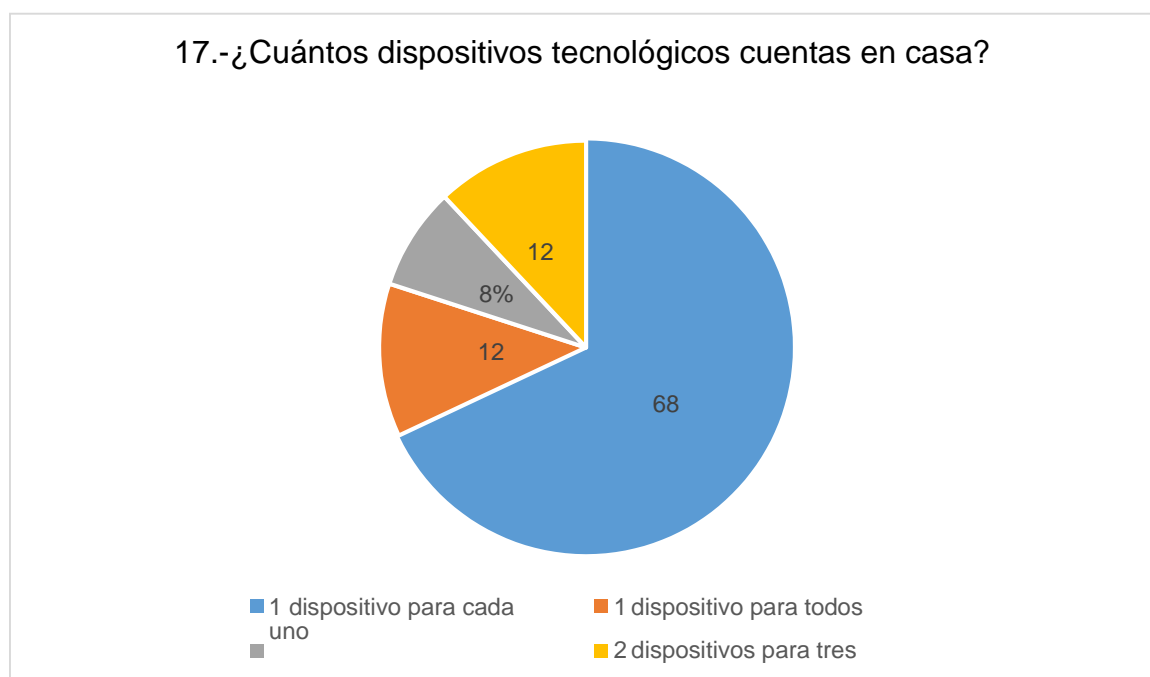
Gráfico 16



Elaborador por: Maribel Pisuña

Las aplicaciones mostradas en el gráfico son aplicaciones que ayudan a los estudiantes a mejorar su creatividad y aprendizaje, además de que son totalmente gratuitas y se pueden descargar fácilmente en un dispositivo electrónico. El 54% de los estudiantes no conocen estas aplicaciones, lo que concuerda con el Gráfico 12, el cual indica que el 39% de los estudiantes descargan más aplicaciones de entretenimiento. Así, el 27% conoce Duolingo, Art of glow 7% y Fun English 4%. En la opción otros, los estudiantes pusieron Brelin y Photomath, otras aplicaciones que se adaptan mejor a su interés y aprendizaje.

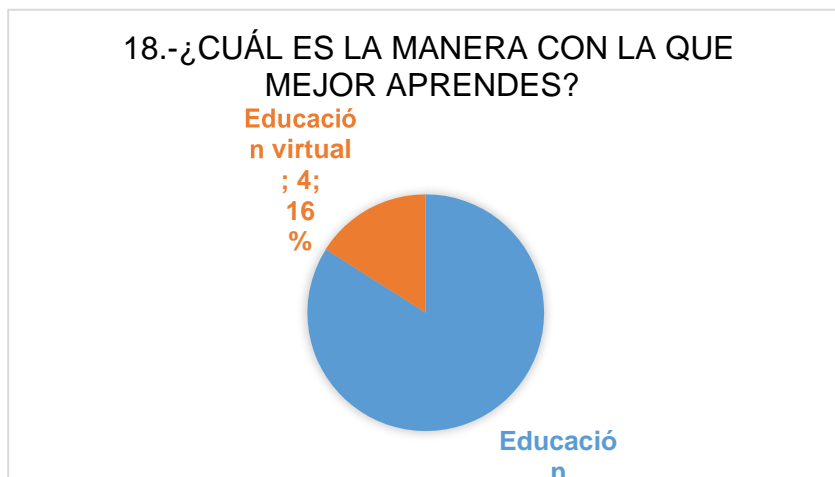
Gráfico 17



Elaborador por: Maribel Pisuña

Esta gráfica muestra que la mayoría cuenta con un dispositivo electrónico propio en sus hogares, esto es un 68%. Seguido por un 12% que cuenta con un solo dispositivo para todos. Esto concuerda con los datos obtenidos de los Gráficos 3, 4 y 6. La mayoría de estudiantes ya cuenta con dispositivos electrónicos propios para su uso, como también los padres de familia se han hecho partícipes en este nuevo proceso de aprendizaje y educación virtual con sus hijos, teniendo dispositivos electrónicos para poder informarse, comunicarse y aprender.

Gráfico 18



Elaborador por: Maribel Pisuña

Por último, una forma de conocer más sobre los estudiantes en estos tiempos de pandemia es determinando cómo prefieren sus clases, lo cual nos mostró resultados de gran diferencia. Con un 84% los estudiantes prefieren las clases presenciales y un 16% prefieren las clases virtuales. Es decir que, a pesar de tener tecnologías en casa, les es necesarios regresar para poder interactuar con otras personas y conocer más de su entorno.

Conclusiones

Ya culminado con el análisis de las encuestas, se puede deducir que, para tener una mejor comunicación y creatividad, es necesario del aprendizaje que brindan las nuevas tecnologías, es por ello que los niños y niñas deben beneficiarse con conectividad a internet. Este último es un punto clave para esta sociedad de aprendizaje y para el desarrollo de la misma, pues colabora con el cambio que está viviendo el mundo, por lo cual acceder a la diferente información ayuda a mejorar la capacidad de destrezas y conocimientos.

Debido a la pandemia del covid-19, el estudio de caso se realizó de manera virtual a los niños y niñas de 12 años de la Unidad Educativa Fiscal Víctor Manuel Peñaherrera. Este grupo de estudio está en el nivel socioeconómico medio, a pesar que la gran mayoría cuenta con sus propios dispositivos.

En cuando a la metodología, la aplicación de la encuesta se dio sin inconvenientes. Con el método cuantitativo se facilitó la recolección de datos para posteriormente analizarlos. Cada gráfico fue detallado para una mejor explicación de las respuestas, con ello se podrá analizar la alfabetización digital y su aprovechamiento en el aprendizaje.

De acuerdo con los resultados obtenidos y detallados anteriormente, los estudiantes tuvieron que adaptarse rápidamente a este nuevo método de aprendizaje, teniendo en cuenta que ellos antes asistían a clases presenciales y no contaban con este cambio. Se centraron en buscar y descubrir por ellos mismos las actividades digitales, tales como escuchar música, comunicarse, navegar por Google, ver videos en YouTube, entre otros.

Ya no existe una sociedad sin el internet y dispositivos, todo está estrechamente conectado, esta es una sociedad de información y aprendizaje y las personas de nuevas generaciones tienen la capacidad de tener su propio lenguaje digital. Los nativos digitales

están haciendo que generaciones pasadas formen parte de los inmigrantes digitales. Nadie se está quedando fuera, deben adaptarse para sobrevivir.

En todo este mundo del internet y dispositivos electrónicos que son ya indispensables en la vida de todo ser humano, se encuentran aplicaciones que son muy factibles a la hora de generar aprendizaje en los niños. Su mayor apropiación está vista en el entrenamiento, una manera para que ellos busquen las novedades y una forma distracción. En este período de confinamiento se han vuelto creadores de contenido, por lo que utilizan las herramientas de edición de fotografía y vídeo. Un proceso muy factible que les permite aprender y conocer las variedades de herramientas que proporciona el internet al momento de realizar las descargas.

Por otro lado, están las formas de comunicación que los niños emplean en tiempos de pandemia, de las cuales la más utilizada es WhatsApp, una aplicación instantánea que permite mejorar sus destrezas comunicacionales con diferentes usuarios alrededor del mundo. Todos se encuentran dentro de la sociedad de la información, se mantienen en contacto y desde temprana edad ya son conocedores de toda información viral.

Las redes sociales son una manera de alfabetización, puesto que son un medio de interacción para mejorar habilidades digitales, pero la gran mayoría de niños no cuenta con un perfil personal en las cuentas más utilizadas, las cuales son Facebook e Instagram. Tal vez esto se dé por las restricciones que existen, pues solo mayores de 13 años pueden acceder a una cuenta. No se descarta que a pronto de cumplir su edad puedan formar parte de estas redes.

Existe la posibilidad de cerrar la brecha digital, pues la gran mayoría cuenta con dispositivos electrónicos propios y a su vez tienen un buen manejo de apropiación y entendimiento de aplicaciones para su facilidad comunicacional, aprendizaje y creatividad.

En cuando al grado de alfabetización digital, los niños comprenden fácilmente el uso de los dispositivos, todo está relacionado con las TICs y, al parecer, no tienen dificultades para aprender y conocer más aplicaciones.

Finalmente, los estudiantes, a pesar de tener conocimientos previos de TICs, muestran un gran interés en las clases presenciales. Tiene la necesidad de interactuar físicamente, mientras que con su dispositivo experimentan un ambiente social más privado. Por ello, en su retorno a clases presenciales, deberían los profesores estar más acordes a su lengua digital y llevar las clases más didácticas, pues a pesar de que aprendan en clases presenciales, esto no quiere decir que los estudiantes se alejen de las tecnologías, esto ya forma parte de ellos y de su vida cotidiana.

Bibliografía

- Bawden, D. (2002). Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital. *Anales de Documentación*.
- Biffignandi, S., & Bethlehem, J. (2012). *Handbook of Web Surveys*. New Jersey.
- Crovi, D. (Diciembre de 2005). *La sociedad de la información: una mirada desde la comunicación*. Obtenido de https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/56_4/la_sociedad.pdf
- Educación 3.0. (24 de Marzo de 2017). *Apps educativas para aprender y fomentar la creatividad en Infantil*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/apps-educativas-aprender-fomentar-la-creatividad-infantil/>
- El Comercio. (20 de Agosto de 2020). *¿Cuáles son las redes sociales preferidas por los ecuatorianos?* Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/redes-sociales-preferidas-ecuador-tecnologia.html>
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. Obtenido de <http://ceur-ws.org/Vol-318/Garcia.pdf>
- Han, S. (2020). *Alfabetización digital y competencias digitales de los y las estudiantes de 7mo EGB*. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17436/Alfabetizaci%c3%b3n%20digital%20y%20competencias%20digitales%20de%20los%20y%20las%20estudiantes%20de%207mo%20EGB%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20Quintiliano%20S%c3%a1nchez%20de%20Quito.pdf?seque>
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill/Interamericana Editores S.A.
- Hilbert, M. (2001). *Latin Ameicn in this path inti diigtal age: Where are you?* Chile: CELPA. Serie Desarrollo Productivo.
- Laguna, M. I. (2013). *Estudio sobre el internet y sus aplicaciones en el alumnado de último año de la carrera de la universidad de Alicante*. Alicante.
- Mosquera, X. (20 de Julio de 2020). *La brecha digital: su impacto en la educación en línea*. Obtenido de <https://www.uteg.edu.ec/la-brecha-digital-su-impacto-en-la-educacion-en-linea/>
- Pérez, R. (Junio de 2018). *La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100847#B27
- Piaget, J. (1974). *Aprendizagem e conhecimento*. Río de janeiro: Freitas bastos.

- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK, S.A.
Obtenido de [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Rada, V., Domínguez, J., & Pasadas del amo, S. (2019). *Internet como modo de administracion de encuestas*. Madrid: Cuadernos Metodológicos.
- Unir Revista. (2 de Octubre de 2020). *La importancia de la alfabetización digital*. Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/la-importancia-de-la-alfabetizacion-digital/>
- Verón, J. (2016). *Ciudadanía y sociedad de la información: la tarjeta de Zaragoza*. Venezuela.
- Yoon, K.-y. (16 de Noviembre de 2018). *Cómo lograr la transformación educativa en la sociedad del conocimiento*. Obtenido de <https://www.hani.co.kr/arti/science/future/842637.html>

Anexos

Anexo 1

Encuesta

Edad:	
Niño	Niña
¿En qué trabaja tu papá?	
¿En qué trabaja tu mamá?	
¿Cuántos hermanos tienes?	
¿Cuentas con un dispositivo electrónico propio?	
<ul style="list-style-type: none"> • Si 	
<ul style="list-style-type: none"> • No 	
¿Con que dispositivos te conectas para atender tus clases virtuales?	
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora de mesa 	
<ul style="list-style-type: none"> • Laptop 	
<ul style="list-style-type: none"> • Tablet 	
<ul style="list-style-type: none"> • Teléfono inteligente 	
<ul style="list-style-type: none"> • ninguno 	
<ul style="list-style-type: none"> • Otro 	
¿Con quién has aprendido a usar los dispositivos electrónicos e internet?	
<ul style="list-style-type: none"> • Solo 	
<ul style="list-style-type: none"> • Profesores 	
<ul style="list-style-type: none"> • Familia 	
<ul style="list-style-type: none"> • Cursos privados 	

<ul style="list-style-type: none"> • Otros
¿Manejas bien los dispositivos electrónicos?
<ul style="list-style-type: none"> • Si
<ul style="list-style-type: none"> • No
<ul style="list-style-type: none"> • Más o menos
¿Para qué usas el internet?
<ul style="list-style-type: none"> • Jugar
<ul style="list-style-type: none"> • Ver videos
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar música
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar sobre tus tareas
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarte
<ul style="list-style-type: none"> • Otros
¿Cómo realizas tu tarea?
<ul style="list-style-type: none"> • Te ayuda tu familia
<ul style="list-style-type: none"> • Tomas cursos privados
<ul style="list-style-type: none"> • Miras videos
<ul style="list-style-type: none"> • Navegas por Google
<ul style="list-style-type: none"> • Solo
<ul style="list-style-type: none"> • otros
¿Qué aplicaciones utilizas para poder comunicarte con familiares, amigos entre otros?
<ul style="list-style-type: none"> • WeChat.
<ul style="list-style-type: none"> • Facebook Messenger
<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp
<ul style="list-style-type: none"> • Google Hangouts
<ul style="list-style-type: none"> • Viber

<ul style="list-style-type: none"> • Skype
<ul style="list-style-type: none"> • Zoom
Marca con una X si conoces algunas de estas aplicaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Duolingo
<ul style="list-style-type: none"> • Art of glow
<ul style="list-style-type: none"> • Geografía mundial
<ul style="list-style-type: none"> • Pupitre
<ul style="list-style-type: none"> • Smartick
<ul style="list-style-type: none"> • Fun English
<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
<ul style="list-style-type: none"> • Otros
¿Utilizas las redes sociales como manera interacción entre compañeros de clases u otros? Indica que redes sociales.
<ul style="list-style-type: none"> • Facebook
<ul style="list-style-type: none"> • Twitter
<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp
<ul style="list-style-type: none"> • Skype
<ul style="list-style-type: none"> • Telegram
<ul style="list-style-type: none"> • Instagram
<ul style="list-style-type: none"> • Otra
¿Qué aplicaciones descargas más en tu dispositivo?
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Entretenimiento
<ul style="list-style-type: none"> • Redes Sociales
¿Cuál es la manera con la que mejor aprendes?
<ul style="list-style-type: none"> • Educación Presencial

<ul style="list-style-type: none"> • Educación Virtual.
¿Fomentas tu creatividad en tus tiempos libres cómo?
<ul style="list-style-type: none"> • Editar fotografías
<ul style="list-style-type: none"> • Tomar fotografías
<ul style="list-style-type: none"> • Grabar videos
<ul style="list-style-type: none"> • Editar videos
<ul style="list-style-type: none"> • Creación de diapositivas
<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar en alguna aplicación
¿Cuántos dispositivos tecnológicos cuentas en casa?
<ul style="list-style-type: none"> • 1 dispositivo para cada uno
<ul style="list-style-type: none"> • 1 dispositivo para todos
<ul style="list-style-type: none"> • 1 dispositivo para 2 personas
<ul style="list-style-type: none"> • 2 dispositivos para tres personas
<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno
<ul style="list-style-type: none"> • Otro

Anexo 2



TUMBACO – ECUADOR
DESDE 1937

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL
“VÍCTOR MANUEL PEÑAHERRERA”
TELÉFONO: 2376-427
Email: 17h02109@gmail.com

CERTIFICADO

Tumbaco, 13 de julio del 2021

Señora

M. Sc. Narcisa Medranda

Directora de la carrera de Comunicación Social

UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA

Presente

Por medio de la presente se certifica que la señorita JACQUELINE MARIBEL PISUÑA GUATEMAL, con cédula 1724725385, una vez recibida la solicitud correspondiente, fue aprobada y autorizada para realizar el trabajo de investigación en nuestra institución.

La portadora puede hacer uso del presente certificado cuando lo considere pertinente.

Atentamente,

David Cristóbal Chávez Núñez

SUBDIRECCIÓN VMP

C. I. 1707040521

0984368178

"Laboramos con responsabilidad, amor y excelencia"